Fiches d'activités cahier 2

fiches d'activités

Un camp zéro déchet

Guide à l'intention du personnel des camps de jour de la Ville de Montréal visant à sensibiliser les enfants aux enjeux environnementaux du développement durable

// Été 2008

Montréal

Table des matières

Présentation des activités **2**

LES ACTIVITÉS D'ÉVEIL

Fiche 1 L'explorateur urbain **4**
Fiche 2 Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel (CESM) **6**

LES ACTIVITÉS 3RV

RÉDUCTION À LA SOURCE
Fiche 3 Les fouineurs en action **7**

RÉEMPLOI
Fiche 4 Une carte postale pas banale **9**
Fiche 5 Fripes en folie **11**
Fiche 6 Chapeau! **13**
Fiche 7 En avant la musique !(maracas et marimbula) **14**

RECYCLAGE
Fiche 8 Course à relais, course à déchets **17**
Fiche 9 Ça déménage! **19**

VALORISATION (COMPOSTAGE)
Fiche 10 Les familles organiques **21**

INDEX
Par catégories d'activités **23**
Par groupes d'âge **23**

Présentation des activités

LES ACTIVITÉS D'ÉVEIL

Les activités d'éveil sont à planifier en début de camp puisqu'elles introduisent les enfants et leurs accompagnateurs dans la « bulle environnementale ».

Fiche 1

L'explorateur urbain vise à aiguiser leurs perceptions face à l'environnement naturel et socio-culturel du camp : l'immeuble principal, les services qu'on y trouve (ex : les équipements de récupération), les alentours immédiats, les lieux significatifs du quartier (ex : le parc, la bibliothèque, le jardin communautaire, la caserne de pompier, etc.), les organismes qui y sont implantés (ex : l'Éco-quartier ou une coop. alimentaire), les gens qu'on y rencontre, etc. Les observations réalisées lors de cette activité aideront l'équipe et les enfants à prendre conscience de leur environnement immédiat et les mettront sur la piste des ressources existantes qui les aideront éventuellement à relever le premier défi de leur camp : le défi zéro déchet!

Fiche 2

L'autre activité d'éveil est une **Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel** (CESM). Le CESM est situé dans le quartier Saint-Michel; pour se rendre et en revenir, la Direction de l'environnement assure le transport par autobus. Sur place, des animateurs de la TOHU prennent le groupe en charge pendant une demi-journée.

LES ACTIVITÉS 3RV

Les activités de cette section visent plus spécifiquement à se familiariser avec les différents modes de valorisation des matières résiduelles. Tout au long du camp, on devra trouver des moyens pour valoriser de vieux magazines, des contenants de plastique, des résidus alimentaires ou toute autre matière. Certains jeux ou activités permettront de comprendre ce qu'est la Réduction à la source, le Réemploi, le Recyclage ou le Compostage, qui est la forme la plus simple de valorisation des matières organiques.

[R]éduction à la source

Fiche 3

Les fouineurs en action – Cette activité amène à réfléchir par déduction sur le concept de réduction à la source. Une fois « fait le tour » de tout ce qui peut constituer les matières résiduelles, il devient possible de se questionner sur « comment pouvons-nous faire en sorte qu'il y en ait moins? ».

[R]éemploi

Fiche 4

Une carte postale pas banale – Un message à envoyer? Un clin d'oeil à faire à une personne que l'on ne voit pas souvent? Plutôt que d'acheter des cartes postales commerciales, pourquoi ne pas les fabriquer à partir de papier et de carton destiné au rebut ?

FICHE 5

Fripes en folie – Que faire d'un vêtement que l'on ne porte plus? On peut l'apporter dans une friperie. Mais il est aussi possible de modifier soi-même des vêtements pour leur donner une

autre fonction ou une allure différente. Plusieurs designers de mode s'intéressent à cette façon de créer des vêtements uniques à peu de frais. Pourquoi ne pas les imiter?

Fiche 6

Chapeau ! – Une fois terminée leur vie utile, les affiches fournissent un matériau à la fois souple et résistant, idéal pour des activités de bricolage en groupe, comme la création de chapeaux extravagants et colorés.

Fiche 7

En avant la musique ! – Il s'agit de sensibiliser les enfants au réemploi de contenants provenant de leurs lunchs. Ils pourront les utiliser pour fabriquer deux instruments de musique : des maracas ou une marimbula.

[R]ecyclage

Fiche 8

Course à relais, mais sans déchet – Ce jeu fait appel au jugement et à la rapidité. L'objectif est d'apprendre à reconnaître ce qui est recyclable et ce qui ne l'est pas, de comprendre que certaines matières ont plus de valeur que d'autres et d'intégrer l'idée que « chaque geste compte ».

Fiche 9

Ça déménage ! – Ce jeu d'équipe fait appel à la dextérité et à la rapidité, mais aussi à la coopération.

[V]alorisation

FICHE 10

Les familles organiques – Inspirée d'un jeu de cartes connu, cette activité fera comprendre aux enfants le principe du compostage : toutes les matières organiques peuvent se transformer en compost si elles sont déposées dans un contenant où l'on retrouve de la terre, de l'air, de l'humidité et des organismes vivants.

ACTIVITÉ D'ÉVEIL

fiche 1

L'explorateur urbain

TYPE D'ACTIVITÉ : Jeu d'observation

NOMBRE DE PARTICIPANTS : de 6 à 12

ÂGE : 9 à 11 et 12 à 15 ans

DURÉE : une demi-journée

LIEU : intérieur et extérieur

MATÉRIEL

- Carnet et crayon
  (un par participant ou par tandem de participants)
- Feuilles blanches
- Crayons de couleur
- Ciseaux
- Ruban adhésif
- Colle
- Grand morceau de papier ou de carton
  (pour murale)

OBJECTIFS

- Amener les enfants à prendre conscience, par l'observation et par les sensations éprouvées, des éléments positifs et négatifs qui composent l'environnement : les abords du camp, les rues et les ruelles avoisinantes, le genre de maisons, les institutions, les commerces, les parcs, espaces verts, les habitudes des gens, etc.

- Porter une attention particulière aux activités et aux équipements liés à la gestion des matières résiduelles. Ils peuvent être positifs (ex. : programme de recyclage en place dans le quartier, composteurs domestiques sur les lieux, dans un jardin communautaire ou chez des voisins, écocentre dans les environs) ou négatifs (ex. : dépôts sauvages, malpropreté, mauvaises odeurs).

- Amorcer une réflexion sur le rapport entre la qualité de vie à l'échelle d'un quartier et la gestion responsable des matières résiduelles.

PRÉPARATION

- Effectuer au préalable (idéalement en compagnie d'un intervenant de l'Éco-quartier) une visite exploratoire pour cerner le périmètre, planifier le parcours et identifier les éléments qui devraient normalement être observés et notés.

- S'informer auprès de l'Éco-quartier, de l'arrondissement ou d'un organisme environnemental local des programmes en place et des principaux problèmes locaux liés à la gestion des matières résiduelles.

- Préparer un plan des rues, des ruelles et des places des environs sur le grand carton et l'installer au mur.

DÉROULEMENT

Avant de quitter le camp de jour

- Avant de partir, faire s'exprimer les enfants sur ce qu'ils observent et ce qu'ils éprouvent (bonnes odeurs, craintes, etc.) en chemin vers le camp de jour.

- Leur expliquer qu'ils se transformeront en explorateurs des environs en vue de produire une carte du secteur.

- Constituer des équipes de deux enfants.

- Remettre un carnet à chaque équipe. Il leur servira à prendre des notes sur les lieux et les bâtiments (maisons, monuments, espaces verts, commerces et institutions) et sur les êtres (animaux, personnes, groupes, etc.) qui les marqueront et sur les sensations qu'ils éprouveront.

Source : Sauvé, L., Orellana, I., Dubé, S. et Qualman, S. (2001). Préface: Pierre Dansereau. Éducation relative à l'environnement. École et communauté: Une relation constructive. Montréal: Hurtubise HMH. 175 p

Pendant l'exploration

- Prévoir des arrêts à des lieux préalablement identifiés et poser un certain nombre de questions en relation avec le contexte visuel, odorant, sonore, naturel, patrimonial, bâti, etc.).
- Une attention particulière sera portée à la façon dont les citoyens (résidants et commerçants) se départissent de leurs matières résiduelles.

De retour au camp

- Inviter les jeunes à revoir leurs notes et à témoigner de leurs constats.
- Examiner ce qui rallie plusieurs enfants et les questionner sur ces choix partagés. Voir si certains éléments identifiés à l'étape de la préparation n'auraient été notés par personne et se demander pourquoi.
- Inviter les jeunes à dessiner les bâtiments, monuments ou autres ensembles bâtis ou naturels qui les ont marqués, puis à les découper.
- Coller sur le grand carton les images des divers éléments qui ont été retenus par les jeunes (ex. : le jardin communautaire).
- Stimuler la discussion par des questions sur le quartier. Par exemple :
    - **A-t-on repéré des services publics (ex. : CLSC) ou croisé des monuments?**
    - **A-t-on traversé des parcs?**
    - **A-t-on rencontré des gens – isolés ou en groupes?**
    - **Est-ce qu'en général l'environnement est propre?**
    - **Est-ce un environnement où l'on se sent en sécurité?**
    - **Y a-t-il un écocentre dans les environs?**
    - **Y a-t-il une caserne de pompier (où les citoyens peuvent rapporter leurs vieux téléphones cellulaires)?**
    - **Que cultive-t-on dans les jardins communautaires? dans les jardins privés?**
    - **Quelles sont les journées de collecte (déchets, résidus verts, gros morceaux et matières recyclables, etc.)**

Pour faire suite à l'activité

On peut ouvrir la discussion avec les enfants :

- sur ce qu'est l'environnement (des lieux, des sensations, des personnes, des habitudes) : air, eau, sol, propreté, matières résiduelles;
- sur le défi du camp, soit de tendre vers l'objectif Zéro déchet. Est-il possible, à cet égard, de faire :
    - du recyclage dans les locaux du camp de jour?
    - du compostage sur place ou chez un voisin (privé ou communautaire)?

Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel (CESM)

© Alex Legault

TYPE D'ACTIVITÉ : Visite guidée et activités d'animation

NOMBRE DE PARTICIPANTS : jusqu'à 40

ÂGE : 9 à 11 ans et 12 à 15 ans

DURÉE : une demi-journée

LIEU : intérieur et extérieur

MATÉRIEL : aucun

OBJECTIFS

- Découvrir des installations implantées au pourtour d'un terrain qui fut jadis une carrière de calcaire, puis un dépotoir, mais qui est en voie de devenir le deuxième plus grand parc montréalais, après le parc du Mont-Royal.
- Comprendre le mariage heureux que la TOHU permet de réaliser entre le monde de la culture, le milieu du cirque, le développement social et les enjeux environnementaux.

PRÉPARATION

- Le coordonnateur du camp doit téléphoner à la TOHU (514 374-3522, poste 4000) pour réserver sa demi-journée de visite. Il doit inscrire son ou ses groupes d'enfants dans les périodes du calendrier des visites déjà réservées pour le projet (voir Annexe 5).
- La Ville de Montréal fournit le transport par autobus du groupe pour l'aller et pour le retour. Sur place, la visite est prise en charge par les animateurs de la TOHU.
- En avant-midi, les départs du camp s'effectuent à 8 h 30 et les retours sont prévus pour midi. En après-midi, les départs se font à 13 h et les retours à 16 h 30.

Éléments de contenu de la visite

- Présentation de TOHU, la Cité des arts du cirque (historique, mission, programmation) – L'architecture verte du pavillon public de la TOHU
- L'écran interactif permettant un survol du passé, du présent et du futur du Complexe environnemental de Saint-Michel
- Présentation de l'Éco-centre, de la vitrine technologique et de Gazmont
- Présentation du Cirque du Soleil et de l'École nationale de cirque
- Visite du Centre de tri des matières résiduelles et explication sur divers procédés de récupération et de recyclage
- Arrêt à la Salle Möbius et participation à l'activité interactive *Les 3RV à la loupe*

Durée de la visite

Environ 2 heures, auxquelles il faut ajouter les temps de ralliement et de déplacement en autobus.

fiche 3

Les fouineurs en action

[R]éduction à la source

TYPE D'ACTIVITÉ : Jeu d'association

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 15 à 25

ÂGE : 6 à 8, 9 à 11 et 12 à 15 ans

DURÉE : de 60 à 90 minutes

LIEU : intérieur

MATÉRIEL

- Un grand sac, idéalement transparent, contenant le plus grand nombre possible d'objets (plus il y en aura, plus le défi sera excitant) parmi ceux qui sont listés dans le Cahier 3, Annexes 1 et 2 ;
- Les matières organiques sont remplacées par des cartons sur lesquels elles sont illustrées ou nommées, puis placées dans des sacs ziplock.
- Quatre boîtes identifiées :

  Réemploi
  Recyclage
  Compostage
  Déchets (Résidus ultimes);
- Une centaine de jetons (ou l'équivalent).

OBJECTIFS

- Passer en revue la diversité des matières résiduelles et explorer les différentes filières qui permettent éventuellement de les mettre en valeur.
- Amener les enfants à réfléchir sur nos habitudes de consommation qui sont à la source des matières résiduelles.

PRÉPARATION

- L'animateur aura préalablement reçu une formation sur ce qui se recycle, se composte, se ré-emploie ou se valorise parmi tous ces objets et il disposera de fiches détaillées à l'appui de ce qu'il fournira comme information.
  (voir Cahier 3, Annexes 1 et 2).
- Il se sera informé auprès de l'Éco-quartier, auprès de l'arrondissement ou auprès d'un organisme environnemental local des services disponibles et des enjeux locaux de la gestion des matières résiduelles.

DÉROULEMENT

Expliquer aux enfants que :

- le sac de matières résiduelles n'est pas constitué d'objets ramassés dans la ruelle voisine. Bien les aviser qu'il peut être dangereux de fouiller dans les poubelles;
- le remplissage de ce sac s'est fait « en laboratoire » sur la base d'observations de tout ce dont les gens se débarrassent. Quand leurs parents avaient leur âge, tous ces objets se retrouvaient systématiquement… au DÉPOTOIR.

Inviter les enfants à discuter de diverses questions :

- **Qu'est-ce qu'une matière résiduelle (ou déchet)?**
- **D'où viennent les matières résiduelles?**
- **Produisez-vous des matières résiduelles?**
- **En produisez-vous peu (de zéro à 2 déchets par jour), moyennement (de 3 à 4 déchets par jour) ou beaucoup (plus de 4 déchets par jour)?**
- **Quelles sortes de matières résiduelles produit-on : à la maison? à l'école? au camp de jour? Les inscrire, si possible, sur un tableau;**

- **Est-ce que ces matières résiduelles représentent un problème? Lequel ou lesquels?**
- **Existe-t-il des solutions à ces problèmes?**

AU JEU!

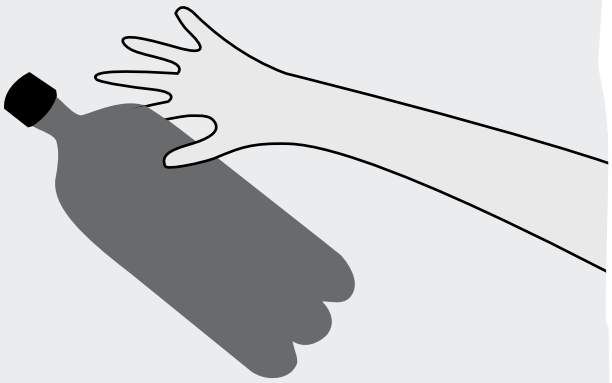
- Expliquer que chacun des objets contenus dans le sac a comme destination l'une ou l'autre des 4 boîtes : réemploi – recyclage – compostage – déchets ou résidus ultimes.*
- Demander aux enfants de se constituer en équipes de 3. Leur expliquer qu'ils devront se concerter pour décider quelle sera la boîte réceptrice pour chaque objet retiré du sac. Certains objets peuvent être déposés dans plus d'une boîte (ex. : un sac de plastique souple peut être «réemployé» ou «recyclé»).
- L'animateur retire l'un après l'autre les objets et, pour chacun, les équipes disposent d'un temps limité pour identifier la boîte dans laquelle l'objet devrait être déposé. Dans les cas difficiles (dont les «pièges»), on allonge le temps de délibération.
- Une bonne réponse donne un jeton à l'équipe. L'équipe gagnante est celle qui aura accumulé le plus de jetons au bout d'une période de temps convenue à l'avance.

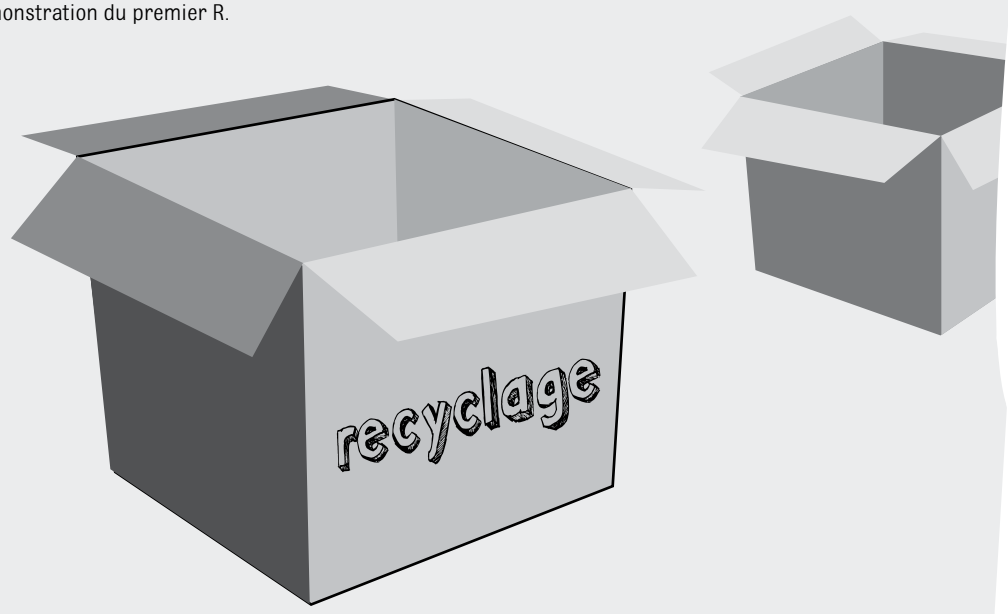
* On peut toujours demander aux enfants s'il pourrait en exister une cinquième mais il est peu probable qu'ils nomment la Réduction à la source. C'est à la fin du jeu qu'on identifiera, parmi tous ces résidus, ceux qui auraient pu ne jamais être utilisés ou consommés. Ce sera la démonstration du premier R.

Pour faire suite à l'activité
Retour sur le contenu des différentes boîtes pour expliquer le concept de réduction à la source. Pour ce faire, l'animateur se sert des informations contenues dans la colonne Alternative Réduction à la source de l'Annexe 1 : Objets recyclables et non recyclables.

Source
La Trousse Écolo Rigolo, Trousse pédagogique reliée à la gestion des déchets, l'Éco-quartier L'Acadie, 130 pages, 2007

Pour aller plus loin
D'un commerce agréable et équitable – L'ABC de la consommation responsable – Établissements Verts Bruntland (EVB) – ERE Éducation, 108 pages





fiche 4

[R]éemploi

Une carte postale pas banale

TYPE D'ACTIVITÉ : **arts plastiques**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : la seule limite est le nombre de ciseaux disponibles

ÂGE : 6 à 8 ans et 9 à 11 ans

DURÉE : **environ une heure**

MATÉRIEL

- Ciseaux
- Crayons
- Colle
- Pages de magazines
- Rebuts de carton mince

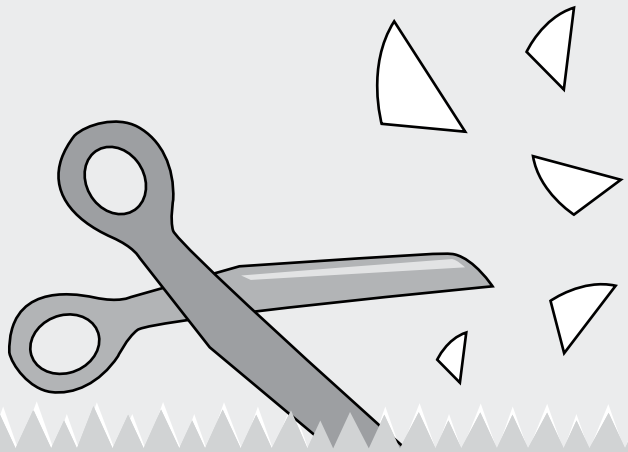
LIEU : intérieur

OBJECTIF

- Réemployer, de façon créative, du papier qui se retrouverait autrement dans les sites d'enfouissement ou à la récupération.

PRÉPARATION

- Demander aux enfants, dans les jours précédant l'activité, d'apporter de vieux magazines de la maison et un timbre.



- Trouver du carton léger destiné au recyclage (ex. : chemises de rangement de dossiers) ayant un côté blanc ou beige.
- Y découper des rectangles de carton de format carte postale (1 ou 2 par enfant).

Thèmes proposés
Environnement naturel (ex. : air, terre, eau, plantes, animaux), paysages urbains

DÉROULEMENT

- Déposer des pages de magazines sur une table.
- Distribuer un ou deux rectangle(s) de carton à chaque enfant.
- Distribuer la colle et les ciseaux.
- Avec les 6 à 8 ans, chaque enfant choisit un destinataire à qui faire parvenir un court message.
- Avec les 9 à 11 ans, on choisit le thème d'un message à transmettre à une autorité quelconque (scolaire, politique, d'entreprise, etc.) :
  - *organiser une discussion avec les enfants autour d'un sujet qui les préoccupe;*
  - *préciser avec eux le contenu du message et les inviter à créer leur carte en fonction de ce qu'ils veulent exprimer.*
- Chaque enfant découpe des morceaux de papier et les colle sur le carton pour composer une image. Inviter les enfants à choisir des formes de couleurs et de textures variées dans les magazines.

- À l'endos, tracer une ligne verticale pour séparer l'espace en deux.
- Écrire le message dans la partie de gauche et l'adresse du destinataire dans la partie de droite.

ENVOI DES CARTES POSTALES
(au choix, selon l'âge des enfants)

Suggestion pour les 6 à 8 ans : envois individuels

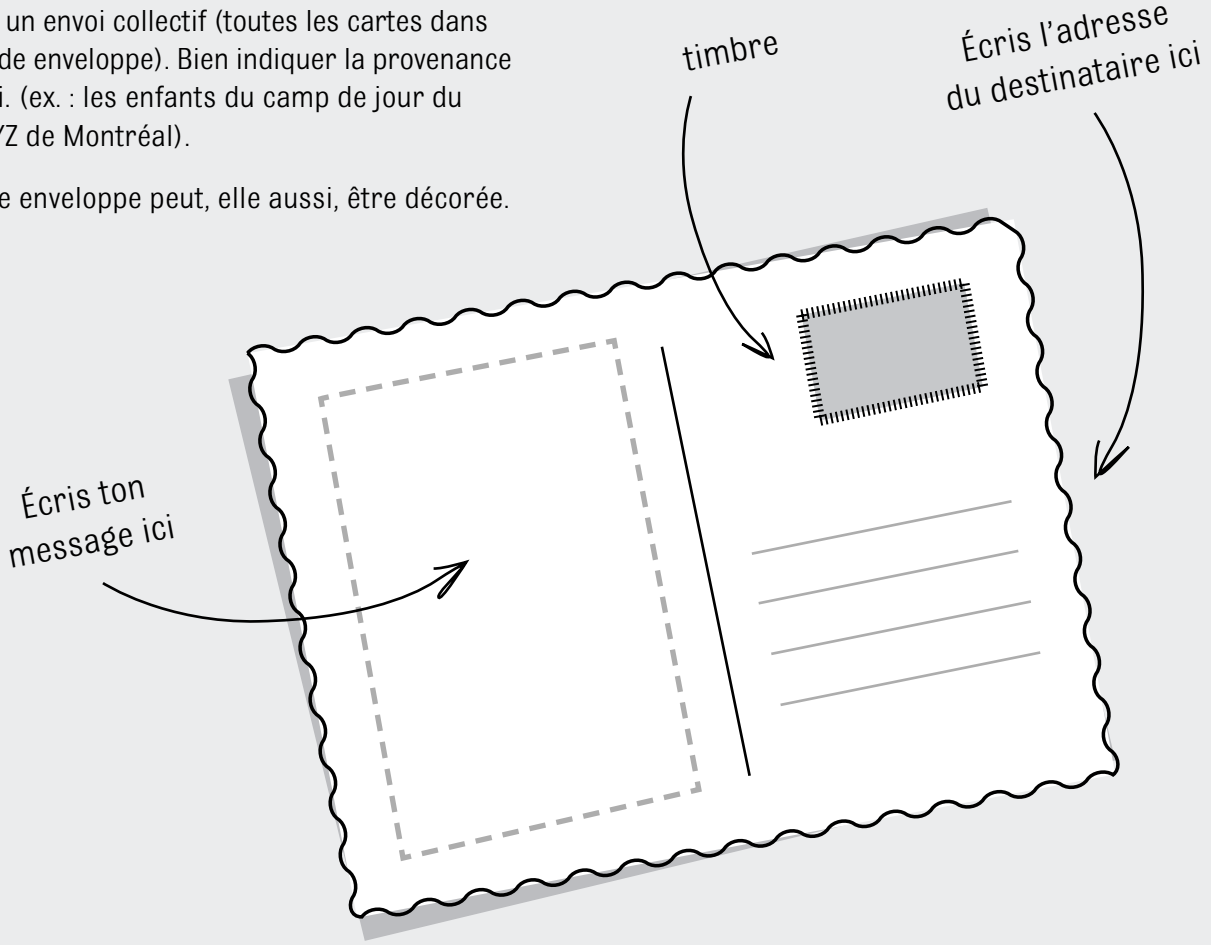
- Chaque enfant devra trouver l'adresse complète de la personne à qui il destine sa carte postale (ex. : un parent ou un ami). La mise à la poste en groupe peut devenir une activité intéressante.

Suggestion pour les 9 à 11 ans : envoi collectif (mobilisation pour une cause)

- Choisir la personne à qui les cartes postales seront envoyées (ex. : personnalité du monde politique) et trouver son adresse postale.
- Préparer un envoi collectif (toutes les cartes dans une grande enveloppe). Bien indiquer la provenance de l'envoi. (ex. : les enfants du camp de jour du centre XYZ de Montréal).
- La grande enveloppe peut, elle aussi, être décorée.

Source
Récupèr'art. Document de formation en arts plastiques en milieu de loisir. Projets réalisés à partir de matériaux de récupération. Service des sports, des loisirs et du développement social, secteur des arts visuels, Ville de Montréal, 2001, p.19.

Pour aller plus loin
Voir les sites Internet sur l'art postal.



fiche 5

Fripes en folie

[R]éemploi

TYPE D'ACTIVITÉ : arts plastiques

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 6 à 10

ÂGE : 12 à 15 ans

DURÉE : 2 ateliers d'une heure

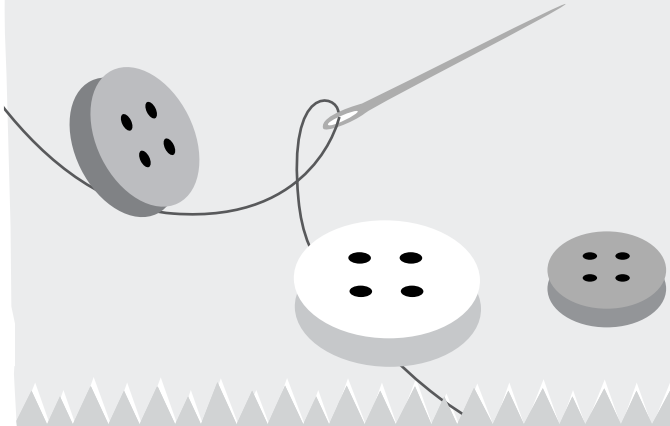
LIEU : Intérieur

MATÉRIEL

- Aiguilles à coudre
- Boutons, perles, petits objets en bois, en plastique et en métal, coquillages, plumes, pompons, morceaux de moustiquaire, petites pièces d'ordinateur, etc.
- Retailles de tissu
- Ciseaux
- Clous et marteau (pour percer certains objets afin de pouvoir les fixer sur le vêtement)
- Épingles à ressort
- Épingles droites
- Fil à coudre, fil à broder, fil à pêche
- Ruban, laine
- Vieux vêtements

OBJECTIF

- Donner une nouvelle vie à un vêtement et le personnaliser en lui ajoutant des éléments décoratifs.



PRÉPARATION

- Demander à chaque jeune d'apporter un vieux vêtement qu'il aimerait transformer (il faudra qu'il ait obtenu l'autorisation de ses parents) ou constituer une banque de vieux vêtements choisis dans un bazar.
- Organiser une collecte de petits objets de matières et de couleurs variées qui serviront à décorer les vêtements.

DÉROULEMENT

- Regarder les vêtements et le choix d'objets qui peuvent être utilisés pour les décorer.
- Faire un choix parmi les objets, selon le style que chacun veut donner à son vêtement.
- Déposer les objets sur le vêtement et regarder à quels endroits ils peuvent être fixés. (ex. : sur le col, dans le dos, sur le bord des manches, sur le ceinture, à la place des boutons, etc.). Ils peuvent être disposés de façon à créer un motif. (ex. : créer un dessin en fausses perles avec des petits boutons cousus côte à côte).
- Sur des morceaux de tissus, expérimenter différentes façons de fixer les objets : les coudre, les attacher avec des épingles de sûreté, des morceaux de ficelle ou des fils tressés cousus sur le vêtement, etc.
- Marquer l'emplacement des objets ou dessiner à la craie les motifs que l'on souhaite créer.
- Coudre ou attacher les petits objets sur le vêtement.

Comment mettre en valeur les créations des jeunes?

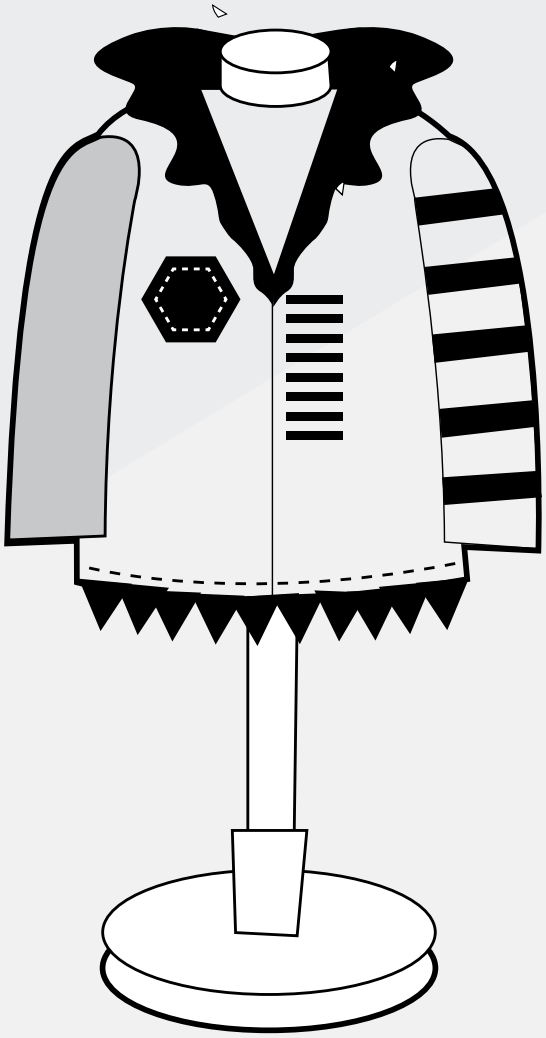
- Les faire porter par les jeunes dans un défilé de mode.
- Suspendre les vêtements sur des cintres et organiser une exposition. Indiquer à côté de chaque vêtement le nom du designer, le titre de sa création et les matériaux qu'il a utilisés. Inviter les parents et les amis.
- Porter les vêtements à l'occasion d'une parade ou d'un défilé dans les rues du quartier.
- Les porter comme costumes à l'occasion d'un grand jeu ou d'une activité d'improvisation théâtrale où chaque jeune incarne un personnage.

Source

Sous toutes les coutures. Projets en création textile pour les adolescents. Service des sports, des loisirs et du développement social, secteur des arts visuels. Ville de Montréal, 1999, p. 42.

Pour aller plus loin

Voir http://ville.montreal.qc.ca/couleur bazar :
Les friperies de Montréal par arrondissement, p. 24 à 29
Les textiles : la vie après la vie…, p. 40 à 42



Chapeau !

fiche 6

[R]éemploi

TYPE D'ACTIVITÉ : arts plastiques

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 12 à 20

ÂGE : 6 à 8 ans et 9 à 11 ans

DURÉE : une heure

LIEU : intérieur

MATÉRIEL

- Affiches en couleur (calculer environ 2 affiches par chapeau, selon la grandeur des affiches)
- Agrafeuses
- Ciseaux
- Colle
- Crayons

OBJECTIF

- Réemployer des affiches destinées au rebut pour une activité de bricolage.

PRÉPARATION

- Trouver des affiches en couleur destinées au rebut ou au recyclage.
- À l'aide d'une cisaille (massicot), découper les affiches en bandes d'environ 4 cm de largeur et de 65 cm de longueur (environ 8 par enfant).

DÉROULEMENT

1. La base

- Donner trois bandes de papier à chaque enfant.
- L'aider à placer la première autour de sa tête et à l'agrafer pour que le bandeau tienne bien en place.
- Agrafer au bandeau deux bandes croisées pour couvrir une partie de la tête. Cette structure servira à agrafer les autres bandes de papier.

2. Le chapeau

- Utiliser les autres bandes de papier pour ajouter du volume au chapeau. Elles peuvent être roulées, pliées en accordéon, attachées, entrelacées, découpées en bandes plus fines, fixées autour du bandeau ou sur le dessus du chapeau, etc.
- Le but est qu'à partir de la même quantité de matériaux, chaque enfant crée un chapeau différent.

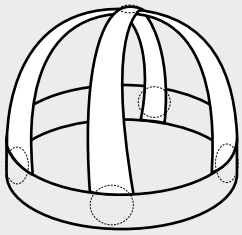
Activité connexe

- Organiser un défilé de chapeaux ou porter les chapeaux à l'occasion d'une parade ou d'une fête.

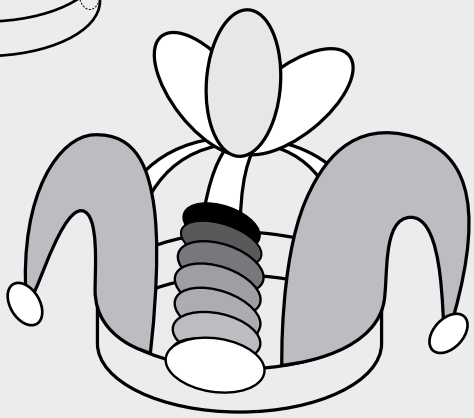
N.B. *Rappeler aux enfants qu'à la maison comme au camp de jour, les objets en papier qui ne servent plus devraient se retrouver au recyclage.*

Source
Les chapeaux. Document pédagogique.
Service des loisirs et du développement communautaire.
Ville de Montréal. 119 pages

1.



2.



fiche 7

[R]éemploi

En avant la musique ! maracas et marimbula

TYPE D'ACTIVITÉ : arts plastiques et musique

Projet 1. Des maracas

Ces maracas sont des instruments de percussion faits de récipients en plastique ou en métal qui contiennent de petits objets. On obtient le son en les secouant.

NOMBRE DE PARTICIPANTS : maximum 20

ÂGE : 6 à 8 ans

DURÉE : une heure

LIEU : intérieur

MATÉRIEL

- Cailloux ou sable
- Ciseaux
- Colle blanche ou colle en bâton
- Pages de magazines
- Petits contenants d'eau ou de jus de fruit en plastique ou en métal : cannettes de boisson gazeuse ou petits bouteilles de yogourt (2 par enfant)
- Ruban à masquer

OBJECTIFS

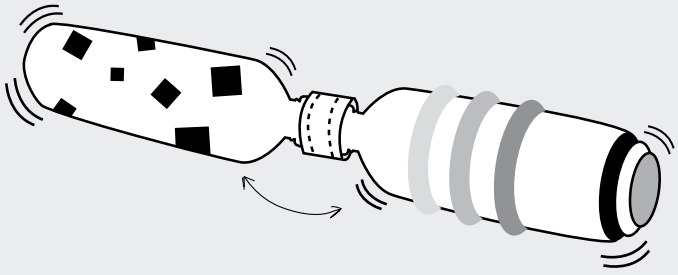
- Sensibiliser les enfants au réemploi de contenants provenant de leurs lunchs.
- Utiliser ces contenants pour fabriquer des objets sonores qui serviront à faire des jeux musicaux.

PRÉPARATION

- Après les repas du midi, demander aux enfants de rincer les bouteilles en plastique de jus de fruits (conserver les bouchons), les canettes de métal vides de boisson gazeuse et les petits contenants de yogourt.
- Mettre les contenants propres dans une boîte ou un bac en prévision de l'activité.
- À l'aide d'une cisaille (massicot), découper des pages de magazines en petits carrés de la grosseur de pièces de mosaïque ou en bandes de différentes largeurs.
- Mettre les cailloux et le sable dans des contenants séparés.

DÉROULEMENT

- Chaque enfant choisit soit deux bouteilles en plastique de même grosseur, deux cannettes de boisson gazeuse ou deux contenants de yogourt.
- Mettre dans chaque contenant un peu de sable ou de cailloux. Secouer les maracas pour entendre la sonorité. Chaque matière produira un son différent.
- Visser le bouchon (pour les bouteilles) ou coller un petit morceau de carton pour boucher l'ouverture des cannettes de métal.
- Attacher les bouteilles (bouchons face contre face), les cannettes ou les contenants deux à deux à l'aide du ruban à masquer.
- Coller les petits carrés de papier de couleur directement sur les bouteilles, de façon à couvrir toute la surface. Laisser sécher si nécessaire.



Jeux rythmiques à faire en groupe

- En groupe, chanter une chanson en marquant le rythme avec les maracas. La chanter lentement une fois, puis, de plus en plus vite.
- À tour de rôle, chaque enfant crée un rythme (à deux, quatre ou six temps) et les autres doivent l'imiter.
- Diviser le groupe en deux. Le groupe 1 joue un tempo lent de quatre temps. Le groupe 2 joue un autre rythme sur les deux derniers temps.

Source

De gros sons avec des petits riens. Service des sports, des loisirs et du développement social, section du loisir, Ville de Montréal, 1997, p. 60 à 62

Projet 2. Une marimbula

Cet objet sonore est une adaptation d'un instrument à lamelles, aussi appelé sanza, kalimbula ou piano à pouce. Les lamelles en métal de l'instrument original sont ici remplacées par des bandes élastiques. La caisse de résonance est faite d'une petite boîte vide de jus de fruit.

NOMBRE DE PARTICIPANTS : maximum 20

ÂGE : 6 à 8 ans et 9 à 11 ans

DURÉE : de 30 à 45 minutes

LIEU : intérieur

MATÉRIEL

- Bandes élastiques de différentes largeurs d'environ 5 cm de diamètre (4 oz.)
- Ciseaux
- Colle blanche ou en bâton
- Couteau à lame cassable (exacto)
- Petits contenants de jus de fruit en carton ciré
- Carton rigide (ex. : endos de tablettes de papier)
- Pages de magazines

OBJECTIFS

- Sensibiliser les enfants au réemploi de contenants provenant de leurs lunchs.
- Utiliser ces contenants pour fabriquer des objets sonores qui serviront à faire des jeux musicaux.

PRÉPARATION

- Après les repas du midi, demander aux enfants de bien vider et rincer les boîtes de jus de fruit.
- Mettre les contenants vides dans une boîte ou dans un bac en prévision de l'activité.
- À l'aide d'une cisaille (massicot), découper des pages de magazine en petits carrés de la grosseur de pièces de mosaïque.
- Découper des languettes de carton rigide d'environ 6 cm x 4 cm.

DÉROULEMENT

- Distribuer les boîtes vides de jus de fruit aux enfants.
- Coller les petits carrés de papier de couleur directement sur les boîtes, de façon à couvrir toute la surface. Laisser sécher si nécessaire.
- Percer délicatement un trou au centre avec un ciseau et découper autour pour créer une ouverture ronde d'environ 2 cm de diamètre.
- Remettre à chaque enfant une languette de carton rigide de 6 cm X 4 cm.
- À l'aide d'un exacto, l'animateur découpe une fente horizontale de la même largeur que les languettes sur le dessus de la boîte. **(Attention! Ne laissez pas les enfants utiliser eux-mêmes l'exacto).**

- Insérer la languette dans la fente; celle-ci doit être un peu plus haute que la boîte (elle remplace le chevalet du violon ou de la guitare).
- Placer 3 ou 4 bandes élastiques autour de la boîte, en les appuyant sur la languette de carton.

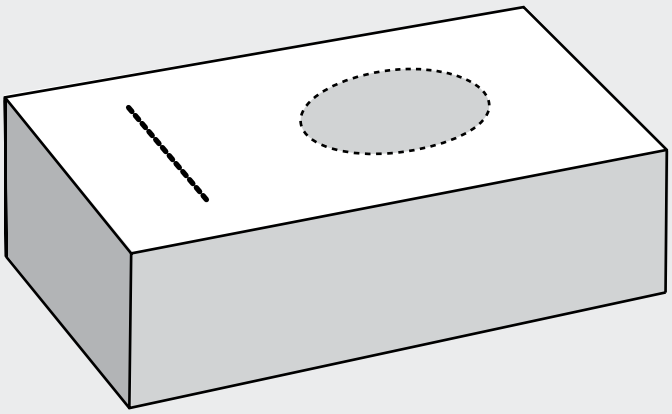
Pour jouer de la marimbula
Pincer les cordes avec les doigts ou les faire vibrer avec un bâtonnet en bois.

Jeux sonores à faire en groupe
À tour de rôle, chaque enfant crée un rythme (à deux, à quatre ou à six temps) et les autres doivent l'imiter.

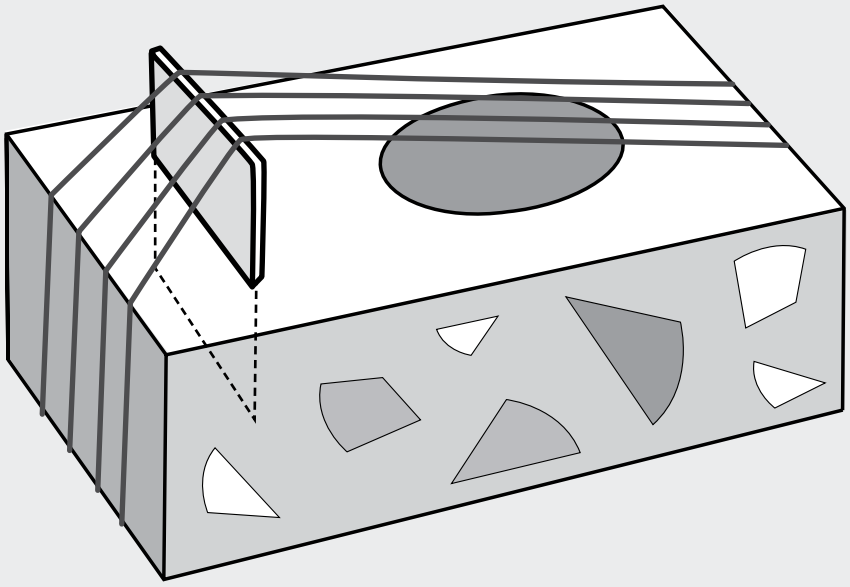
Jeu pour deux instruments différents
(ex. : les maracas et la marimbula)
Bander les yeux des enfants et leur demander de jouer de leur instrument en marchant. Ils doivent trouver un enfant qui joue d'un instrument différent du leur pour former un duo.

Source
De gros sons avec des petits riens.
Service des sports, des loisirs et du développement social, section du loisir, Ville de Montréal, 1997, adaptation de La petite lyre, p. 45 à 47

1.



2.



fiche 8

[R]ecyclage

Course à relais mais sans déchet !

TYPE D'ACTIVITÉ : course à relais

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 20 enfants

ÂGE : 6 à 8 ans, 9 à 11 ans et 12 à 15 ans

DURÉE : 30 minutes (on peut répéter la course si l'activité est appréciée)

LIEU : extérieur ou intérieur en cas de pluie

MATÉRIEL

Remarque – Pour mener cette activité, on se sert de la réserve de matières résiduelles constituée pour l'activité « Les fouineurs en action » (FICHE 3).

- Une grande boîte dans laquelle sont déposés, en vrac, tous les objets de notre réserve de matières résiduelles (articles recyclables et non-recyclables, compostables et non compostables – voir Cahier 3, Annexes 1 et 2).
- Une boîte vide par équipe dans laquelle seront déposés les objets rapportés par les joueurs au fil du déroulement.
- Une corde pour indiquer la ligne de départ (ou ruban à masquer ou ligne tracée à la craie).

OBJECTIFS

- Faire comprendre aux enfants qu'un article recyclé a une valeur.
- Modifier ou renforcer le comportement des enfants face à la récupération des articles recyclables.
- Développer des réflexes de coopération entre les enfants.

PRÉPARATION

- Demander la veille aux enfants d'apporter de la maison quelques objets constituant des matières résiduelles (recyclables, non recyclables, compostables ou non compostables). On ajoutera ces objets à la réserve de base du camp.

DÉROULEMENT

- Placer tous les articles de la réserve pêle-mêle dans une des grandes boîtes.
- Deux équipes de 7 ou 8 joueurs (ou trois équipes de 5 ou 6 joueurs) sont constituées. Elles se placent derrière la ligne de départ située entre 5 et 10 mètres de la grande boîte.
- Placer une boîte vide à côté de chaque équipe.
- Au signal, un premier joueur de chaque équipe court chercher un article dans la grande boîte en ne choisissant que ce qui est recyclable ou compostable. Il rapporte son article en courant et le dépose dans la boîte de son équipe. Un deuxième joueur prend alors le relais et se dirige à son tour vers la grande boîte d'où il rapporte un autre objet et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait épuisé la réserve d'objets recyclables et compostables de la grande boîte (il ne devrait rester que des objets destinés aux ordures).
- L'animateur vérifie si les objets rapportés sont vraiment récupérables (recyclables ou compostables).
- Il détermine l'équipe gagnante en établissant les pointages.

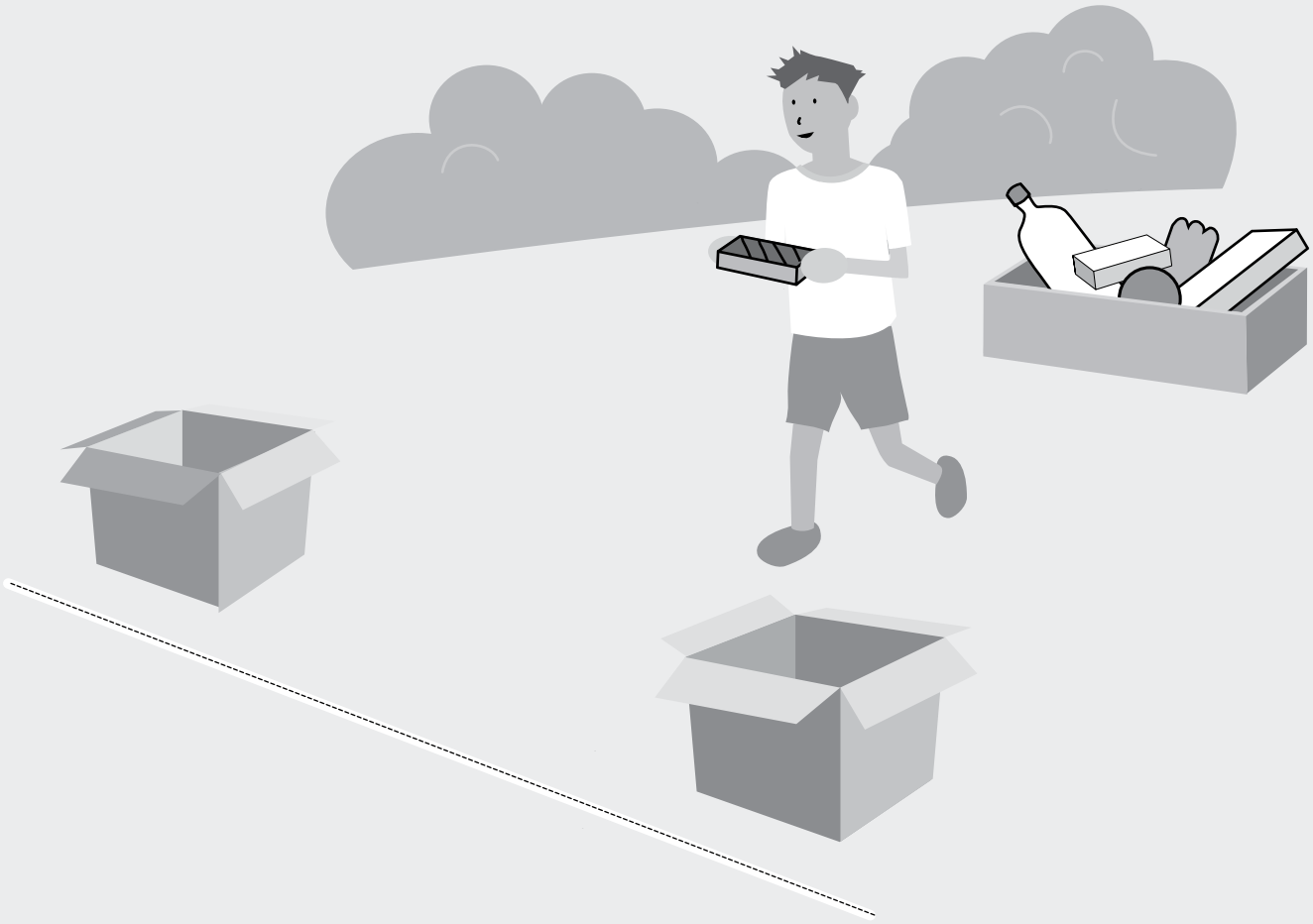
Avec les 6 à 8 ans
Pour chaque article recyclable ou compostable, l'équipe enregistre 1 point. La présence d'un objet devant aller aux ordures fait perdre un point chaque fois.

Avec les 9 à 11 ans et les 12 à 15 ans
On attribue une valeur aux objets en tenant compte de la valeur relative des matières sur le marché des matières résiduelles :

- **cannette d'aluminium : 15 points**
- **contenant de plastique rigide : 10 points**
- **contenant de métal : 10 points**
- **contenant de verre: 10 points**
- **objet de papier ou carton : 5 points**
- **contenant de plastique souple : 5 points**
- **objet compostable : 10 points**

La présence d'un objet devant aller aux ordures fait perdre 5 points.

Source
Répertoire des activités de sensibilisation environnementale, recueil des activités développées par les Éco-quartiers dans le cadre des patrouilles de sensibilisation environnementale. Février 2006, Conseil régional de l'environnement de Montréal et le Regroupement de services Éco-quartiers.



fiche 9

Ça déménage !

[R]ecyclage

TYPE D'ACTIVITÉ : course à relais

NOMBRE DE PARTICIPANTS : maximum de 30 joueurs

ÂGE : 6 à 8 ans, 9 à 11 ans et 12 à 15 ans

DURÉE : 30 minutes (on peut répéter la course si l'activité est appréciée)

LIEU : extérieur ou intérieur (gymnase)

MATÉRIEL

Remarque – Pour mener cette activité, on se sert de la réserve de matières résiduelles constituée pour l'activité « Les fouineurs en action » (FICHE 3).

- Une grande boîte dans laquelle sont déposés, en vrac, tous les objets de notre réserve de matières résiduelles (articles recyclables et non-recyclables, compostables et non compostables – (voir Cahier 3, Annexes 1 et 2)
- Deux bornes rouges (cônes pour la circulation)
- Une corde pour indiquer la ligne de départ (ou ruban à masquer ou ligne tracée à la craie)

OBJECTIF

- Faire réaliser aux enfants qu'on a intérêt à traiter les matières résiduelles avec précaution.
- Renforcer la coopération.

PRÉPARATION

- Demander la veille aux enfants d'apporter de la maison quelques objets constituant des matières résiduelles (recyclables ou non recyclables) pour enrichir la réserve.
- Préparer deux séries semblables d'articles recyclables des 4 catégories de matières : verre, plastique, métal (aluminium) et papier ou carton.
  (ex. : cannettes d'aluminium, bouteilles de plastique, papier ou carton, contenants de yogourt, bouteille de jus en verre, etc.)
- Avertissement – **À moins de réaliser l'activité sur une surface souple (par exemple sur le gazon ou sur un tapis de gymnastique), renoncer aux objets en verre.**
- L'animateur indique le trajet à parcourir avec des bornes distancées de 5 à 10 mètres l'une de l'autre.

DÉROULEMENT

- Former 2 équipes avec un nombre égal de joueurs et les aligner derrière la ligne de départ.
- Placer la série d'objets recyclables dans une grosse boîte sur la ligne de départ.
- Au signal, on charge les bras du premier joueur de chaque équipe du plus d'objets recyclables possible.
- Les premiers joueurs doivent aller jusqu'à la borne, la contourner et revenir derrière la ligne de départ de son équipe en essayant de ne rien échapper.
- Ils remettent alors le plus d'objets possible au deuxième joueur de leur équipe, en essayant de ne rien faire tomber.

- Les objets qui tombent par terre ne peuvent être ramassés.
- Le deuxième joueur de chaque équipe fait le même trajet et donne le plus de matériel possible au troisième joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur soit revenu au point de départ.
- L'animateur vérifie si les objets rapportés sont vraiment récupérables (recyclables ou compostables).
- Il détermine l'équipe gagnante en établissant les pointages.

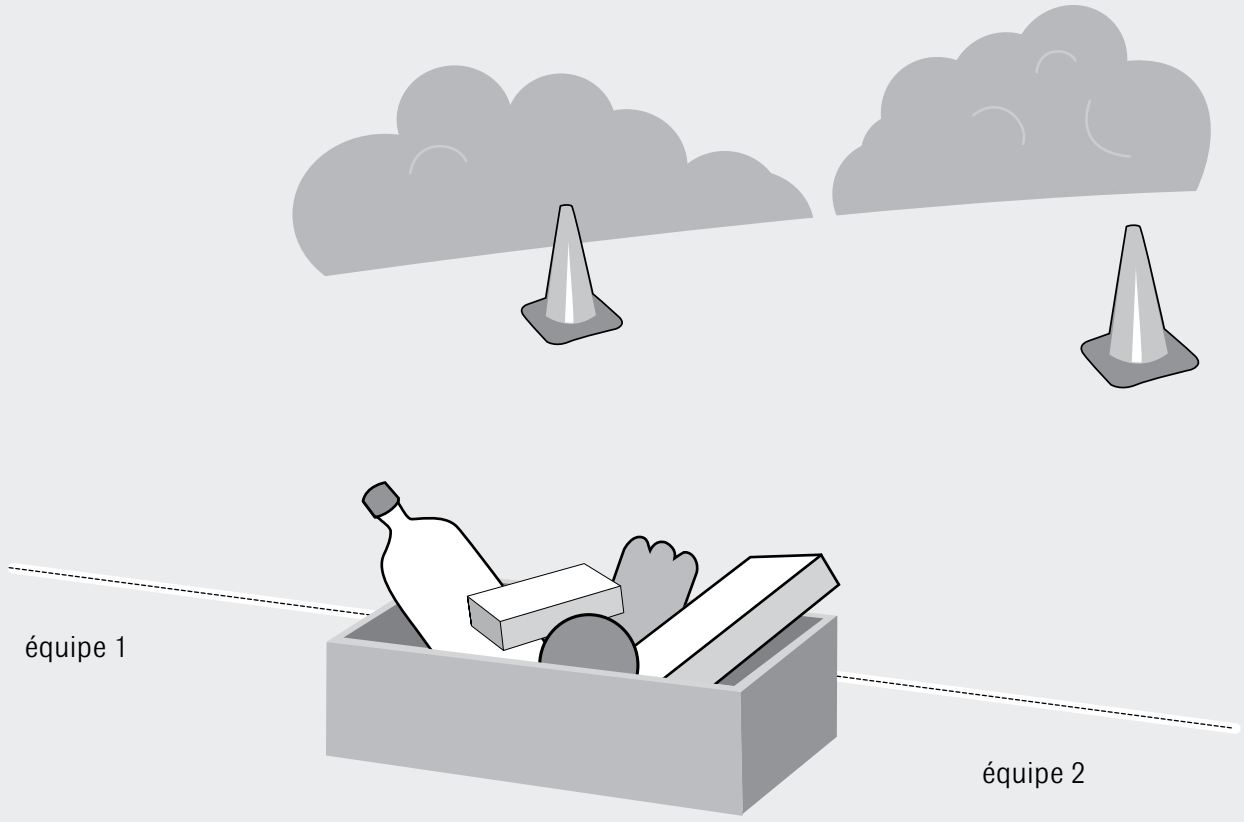
Avec les 6 à 8 ans
Pour chaque article recyclable ou compostable, l'équipe enregistre 1 point. La présence d'un objet devant aller aux ordures fait perdre un point chaque fois.

Avec les 9 à 11 ans et les 12 à 15 ans
On attribue une valeur aux objets en tenant compte de la valeur relative des matières sur le marché des matières résiduelles :

- **cannette d'aluminium : 15 points**
- **contenant de plastique rigide : 10 points**
- **contenant de métal : 10 points**
- **contenant de verre: 10 points**
- **objet de papier ou carton : 5 points**
- **contenant de plastique souple : 5 points**
- **objet compostable : 10 points**

La présence d'un objet devant aller aux ordures fait perdre 5 points.

Source
Cahier de jeux, Clubs de vacances - Été 1999, région Rosemont-Petite-Patrie. Service des sports, des loisirs et du développement social, Ville de Montréal, 1999, p. 37 « Déménagement »



fiche 10

Les familles organiques

[V]alorisation

TYPE D'ACTIVITÉ : jeu de cartes (jeu des 7 familles)

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2, 3 ou 4 (si l'on joue individuellement) ou 8 (si l'on joue en tandem)

ÂGE : 6 à 8 ans, 9 à 11 ans et 12 à 15 ans

DURÉE : environ 20 minutes par partie

OBJECTIF

- Faire réaliser aux enfants que toutes les matières organiques peuvent se transformer en compost si elles sont traitées dans un contenant où sont concentrés de la terre, de l'air, de l'eau (humidité) et des organismes vivants. Cela s'appelle un composteur.

PRÉPARATION

- Confectionner 28 cartes de format « cartes à jouer » en suivant les étapes suivantes :
    - photocopier les images de l'Annexe 3 (idéalement sur des feuilles blanches autocollantes)•
    - chacune des pages contient 7 images et un mode d'emploi;
    - les images sont collées sur des cartons assez rigides et opaques (ex. : un jeu de cartes désuet ou des chemises de classement découpées en format d'environ 6 cm X 10 cm); d'un côté du carton, on appose l'image de la matière organique, de l'autre, l'image commune à toutes les cartes;
    - facultatif : les enfants peuvent colorier les images des matières, mais pas l'image commune qui doit demeurer neutre.

Signification des éléments visuels

- Chaque famille symbolise une matière organique admissible dans un composteur domestique ou dans un lombricomposteur :
    - banane (avec pelure)
    - cœur de pomme
    - morceau de carotte (avec épluchures)
    - patate (avec épluchures)
    - pâte alimentaire (macaronis coudés)
    - feuille d'arbre
    - sachet de thé
- Chaque famille compte 4 membres, qui correspondent aux conditions requises pour que ces matières se métamorphosent en compost :
    - le sol (symbolisé par un tas de terre)
    - l'air (symbolisé par un nuage)
    - l'eau (symbolisée par une goutte)
    - des micro-organismes vivants (symbolisés par un ver de terre)

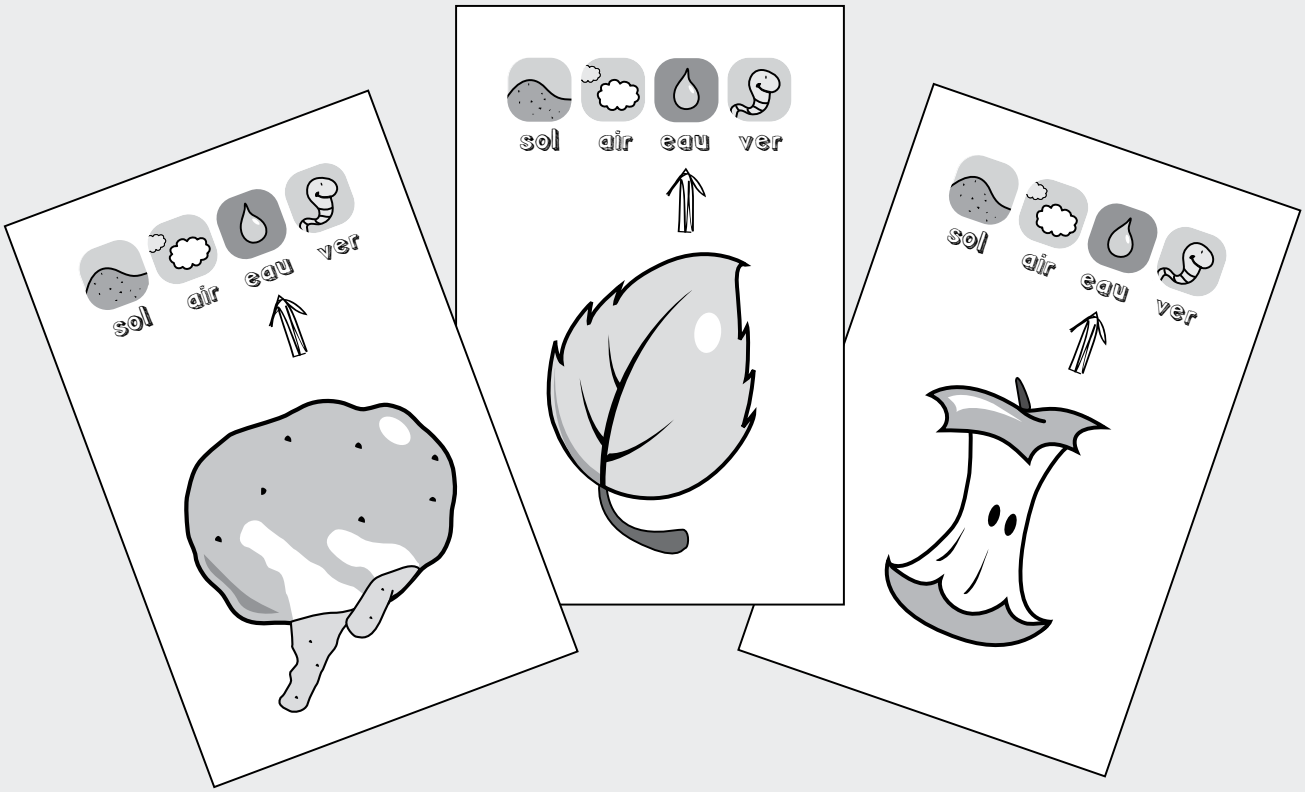
But du jeu

Le but du jeu est de posséder le plus grand nombre de familles complètes, c'est-à-dire de familles de matières organiques réunissant les quatre conditions requises pour que le processus de compostage fonctionne.

DÉROULEMENT

- Après avoir brassé les cartes, l'un des joueurs en distribue 4 à chacun des autres joueurs. Les cartes restantes sont placées, l'image commune visible, au centre de la table de jeu.
- Il commence en demandant à l'un des joueurs s'il a dans sa main une carte spécifique. Il nomme alors la famille (ex. : carotte, feuille, banane, etc.), puis un élément qui y est associé (ex. : sol, air, eau, mico-organisme). Pour demander une telle carte (ex. : la carte « carotte/air »), il faut que le demandeur ait déjà en sa possession au moins un membre de cette famille (ex. : la carte « carotte/mico-organisme » mais il n'a pas à le dévoiler).
- Si le joueur interpellé possède effectivement la carte demandée, il est obligé de la remettre à celui qui la lui a demandée. Ce dernier peut alors poursuivre et demander une nouvelle carte au même joueur ou à un autre.
- Lorsque le joueur interpellé n'a pas la carte demandée, il déclare « Pige dans le lac ». Le demandeur pige alors une carte au centre de la table qu'il met dans son jeu sans la montrer aux autres.
- C'est alors au tour du joueur à sa gauche à demander une carte à un autre joueur, et ainsi de suite.
- Dès qu'un joueur se trouve en possession des quatre membres d'une même famille, il s'exclame « COMPOST DE … » et il dépose sa famille sur la table pour le prouver.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à piger et que toutes les familles ont pu être constituées.
- Le joueur gagnant est celui qui a le plus de familles en sa possession.

Au-delà de 4 joueurs, on peut décider de jouer en tandem, par équipes de trois ou de quatre fois deux. Cela permet de discuter de « stratégie » en équipe.



Index

PAR CATÉGORIES D'ACTIVITÉS

ARTS PLASTIQUES

Fiche 4 Une carte postale pas banale
Fiche 5 Fripes en folie
Fiche 6 Chapeau!

ARTS PLASTIQUES ET MUSIQUE

Fiche 7 Deux objets sonores (maracas et marimbula)

COURSE À RELAIS

Fiche 8 Course à relais, course à déchets
Fiche 9 Ça déménage!

JEU D'OBSERVATION

Fiche 1 L'explorateur urbain

JEU D'ASSOCIATION

Fiche 3 Les fouineurs en action

JEU DE CARTES

Fiche 10 Les familles organiques

VISITE GUIDÉE

Fiche 2 Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel (CESM)

PAR GROUPES D'ÂGE

6 À 8 ANS

Fiche 3 Les fouineurs en action
Fiche 4 Une carte postale pas banale
Fiche 6 Chapeau!
Fiche 7 Deux objets sonores (maracas et marimbula)
Fiche 8 Course à relais, course à déchet
Fiche 9 Ça déménage!
Fiche 10 Les familles organiques

9 À 11 ANS

Fiche 1 L'explorateur urbain
Fiche 2 Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel (CESM)
Fiche 3 Les fouineurs en action
Fiche 4 Une carte postale pas banale
Fiche 6 Chapeau!
Fiche 7 Deux objets sonores (maracas et marimbula)
Fiche 8 Course à relais, course à déchet
Fiche 9 Ça déménage!
Fiche 10 Les familles organiques

12 À 15 ANS

Fiche 1 L'explorateur urbain
Fiche 2 Visite au Complexe environnemental de Saint-Michel (CESM)
Fiche 3 Les fouineurs en action
Fiche 5 Fripes en folie
Fiche 8 Course à relais, course à déchet
Fiche 9 Ça déménage!
Fiche 10 Les familles organiques